

LE CHEVALIER

Vous êtes le chevalier : par les pouvoirs qui vous ont été conférés lors de votre adoubement, vous faites partie de la noblesse et à ce titre, on vous doit respect et obéissance. Vous êtes cavalier émérite, combattant redoutable : vous avez appris dès le plus jeune âge à manier l'épée et le bouclier, porter l'armure et la lance. Vos ennemis vous craignent mais savent qu'ils peuvent compter sur votre sens de l'honneur. Vous suivez en effet les préceptes de votre ordre de chevalerie, et rien ne vous en fera écarter.

1. CHOISISSEZ UN NOM

Inscrivez-le à l'emplacement prévu.

2. PEUPLE

Vous pouvez opter pour un peuple d'origine. Cochez la case voulue. Le peuple choisi vous donne droit à une action spéciale.

3. REPARTISSEZ LES SCORES

Répartissez les six scores suivants à ces caractéristiques: 16, 15, 13, 12, 9 et 8. Inscrivez ces scores dans la première case à droite de la caractéristique.

4. NOTEZ LES AJUSTEMENTS

A chaque score correspond un ajustement (bonus ou malus) que vous utiliserez lorsqu'une action le requiert (par ex. +CHA).

Les ajustements sont les suivants: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1). Notez l'ajustement dans la seconde case à droite de votre caractéristique.

5. CALCULEZ VOS POINTS DE VIE

Votre maximum de points de vie est égal à 10 + Constitution. Inscrivez-le dans la case prévue.

6. NOTEZ VOS DEGATS

Votre dé de dégâts est un D10. Notez-le dans la case correspondante.

7. CHOISISSEZ VOTRE ORDRE DE CHEVALERIE

Lisez votre fiche. Prenez votre temps. Le choix de l'ordre de chevalerie est une étape importante de la création du chevalier. Cochez les cases des options choisies sur la fiche.

8. CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter. Il est égal à 12 + FOR. Inscrivez-le à l'endroit prévu sur la fiche de matériel.

Vous débutez avec une armure d'écailles (2 armure, 3 poids), des rations (5 utilisations, 1 poids) et la bannière de votre ordre ou de votre famille, que vous décrierez (0 poids).

Choisissez une arme parmi :

- Lance (allonge, +1 dégâts, 2 mains, 2 poids) et Arc Rudimentaire (courte, 2 Poids)
- Épée longue (proche, +1 dégâts, 1 poids) et bouclier (+1 armure, 2 poids)

Prenez un lot au choix parmi :

- Sac d'aventurier (1 poids)
- Rations (1 poids), potion de soins (0 poids)

Calculez votre total de points d'armure et notez le dans la case prévue pour cela.

9. PRÉSENTEZ VOTRE PERSONNAGE

Une fois que tout le monde a terminé, faites un tour de table et, lorsque c'est à vous, présentez votre personnage, son aspect, sa classe et tout ce qui vous semblera pertinent.

10. CHOISISSEZ VOS LIENS

Choisissez parmi les liens suivants et inscrivez-les sur votre fiche avec le nom d'un autre PJ. Vous devez avoir au moins un lien

au départ. Inscrivez, en-dessous, le nom des PJ avec lesquels vous avez un ou plusieurs liens. Chaque lien avec un PJ vous octroie

un ajustement de +1 à inscrire dans la case à droite de son nom (3 liens = +3 LIEN).

- Les écarts de conduite de Nom du PJ mettent son âme en danger !
- Nom du PJ m'a épaulé dans la bataille. Je peux avoir toute confiance en lui.
- Je respecte les croyances de Nom du PJ, mais j'espère qu'il trouvera la vraie voie un jour.
- Nom du PJ est une âme brave. J'ai beaucoup à apprendre de lui.

NOM

FORCE

AJUST.

INTELLIGENCE

AJUST.

 FOR

 INT
 FAIBLE -1

 SONNE -1

DEXTÉRITÉ

AJUST.

SAGESSE

AJUST.

 DEX

 SAG
 SECOUÉ -1

 CONFUS -1

CONSTITUTION

AJUST.

CHARISME

AJUST.

 CON

 CHA
 MALADE -1

 MARQUÉ -1

 ARMURE

 DEGATS

POINTS DE VIE

MAXIMUM

10 + CONSTITUTION

 XP

ACTIONS DE DÉPART

PEUPLE

- Citadin** : vous êtes instruit. Vous savez lire et écrire, et vous gagnez +1 pour étaler votre science à propos de l'histoire de la contrée.
- Rural** : vous avez passé beaucoup de temps à la chasse. Vous choisissez une action de départ de rôdeur.
- Nomade** : votre destrier est particulièrement bien entraîné. Choisissez une qualité supplémentaire.

ARMURE DE CHEVALIER

Ignorez l'encombrement des armures que vous portez.

LA LOI C'EST MOI

Quand vous donnez un ordre à un PNJ de par votre droit de noblesse, lancez 2d6+CHA. Sur 7+, il choisit entre :

- s'exécuter,
- reculer avec précaution avant de fuir,
- vous attaquer.

Sur 10+, vous avez aussi +1 à suivre contre lui. Sur un échec, il fait ce qu'il veut et vous avez -1 à suivre contre lui.

FIDÈLE DESTRIER

Vous disposez d'une monture fidèle. Vous en pouvez pas discuter avec, mais elle agit toujours de la manière la plus appropriée pour vous, et saura vous retrouver même si vous l'avez laissée seule dehors. Votre monture peut transporter jusqu'à 10 poids supplémentaires.

Nommez votre monture et choisissez une de ses qualités :

- Rapide** : votre monture peut distancer quasiment n'importe quelle créature mortelle.
- Féroce** : quand vous combattez au dos de votre monture, vous infligez +1D4 dégâts.
- Majestueuse** : l'apparence de votre monture est particulièrement élégante et impressionnante, attirant les regards et l'admiration.
- Mobile** : votre monture est particulièrement adaptée pour franchir des terrains difficiles comme des zones rocheuses ou des cours d'eau.
- Aux aguets** : vous avez +1 pour Discerner la Réalité quand vous utilisez les sens de votre monture à votre avantage. Si vous changez de monture, il vous faudra au moins une semaine d'entraînement pour développer un nouveau lien avant de pouvoir bénéficier des avantages du fidèle destrier.

CODE D'HONNEUR

Vous avez décidé de suivre les engagements d'un ordre de chevalerie. Tant que vous respectez ce code, vous bénéficiez d'un avantage. Si vous rompez ce code, vous devenez un chevalier errant.

- Ordre de la Lame** : Lorsque vous défiez un adversaire en duel, il est contraint d'accepter, sinon vous avez un +1 à suivre contre lui. *Honneur* (interdiction : la fuite, les manœuvres ou les ruses de lâche).
- Ordre de la Chapelle** : Vous gagnez les actions de prêtre : Saint-patron et Inspiration divine. *Piété* (obligation : le respect des services quotidiens ; interdiction : la goinfrerie, l'ivresse et les plaisirs de la chair)
- Ordre du Royaume** : Quand vous recherchez ou combattez un criminel notoire, vous gagnez +1. *Loyauté* (interdiction : le mensonge, enfreindre les lois du royaume, même en dehors de celui-ci)
- Ordre de la Rose** : Dans chaque ville ou cite, quelqu'un sera prêt à vous proposer un repas et un lit pour dormir, ainsi que vous fournir des informations générales sur les allées et venues locales. *Hospitalité* (obligation : protection et réconfort des nécessiteux, quels qu'ils soient).
- Chevalier errant** : Vous gagnez +1 pour Défier le danger contre les périls des contrées sauvages. *Errance* (Interdiction : suivre un code d'honneur, appartenir à un ordre de chevalerie).

ACTIONS DE BASE

TAILLER EN PIÈCES (FOR)

Quand vous attaquez un ennemi en mêlée, jetez 2d6+FOR. Sur 10+, vous infligez vos dégâts à l'ennemi et évitez son attaque. Vous pouvez choisir d'infliger +1d6 dégâts en vous exposant à l'attaque ennemie. Sur 7-9, vous infligez vos dégâts à l'ennemi mais vous subissez une riposte.

SALVE (DEX)

Quand vous visez et tirez sur un ennemi à distance, lancez 2d6+DEX. Sur 10+, c'est un coup au but, infligez vos dégâts. Sur 7-9, infligez vos dégâts et choisissez une option:

- vous vous exposez au danger pour tirer (au choix du MJ)
- vous tirez au jugé : -1d6 dégâts
- vous devez vous y reprendre à plusieurs fois : épouisez 1 munition

DÉFIER LE DANGER

Quand vous agissez malgré une menace imminente ou que vous subissez une catastrophe, décrivez la façon de vous y prendre et lancez 2d6...

- +FOR si vous passez en force
- +DEX si vous agissez rapidement ou évitez le danger
- +CON si vous endurez ce qui vous arrive
- +INT si vous faites preuve d'ingéniosité
- +SAG si vous usez de patience ou de volonté
- +CHA si vous usez de vos charmes ou d'un talent de société

Sur 10+ vous parvenez à vos fins sans subir le danger. Sur 7-9 vous trébuchez, hésitez ou flanchez: le MJ vous présente une situation qui empire, un marché pénible ou un choix désagréable.

ÉTALER SA SCIENCE (INT)

Quand vous faites appel à votre savoir concernant quelque chose, lancez 2d6+INT. Sur 10+, le MJ vous dira quelque chose d'intéressant et d'utile à ce sujet. Sur 7-9, le MJ vous indiquera juste quelque chose d'intéressant; à vous de le rendre utile. Le MJ peut vous demander "comment le sais-tu?". Dites-lui tout de suite la vérité.

DÉFENDRE (CON)

Quand vous défendez une personne, un objet ou un endroit d'une attaque, lancez 2d6+CON. Sur 10+, retenez 3. Sur 7-9, retenez 1. Aussi longtemps que vous défendez, dès lors que vous (ou ce que vous protégez) subissez une attaque, vous pouvez dépenser 1 pour choisir l'une des options suivantes:

- rediriger vers vous l'attaque ennemie
- diminuer de moitié l'effet ou les dégâts de l'attaque
- offrir à un allié un avantage de +1 sur sa prochaine action envers l'attaquant
- infliger autant de dégâts que votre niveau à l'adversaire

DISCERNER LA RÉALITÉ (SAG)

Lorsque vous observez attentivement une situation ou une personne, lancez 2d6+SAG. Sur 10+, posez 3 questions de la liste ci-dessous. Sur 7-9, posez-en une. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

- Que s'est-il passé ici récemment ?
- Que va-t-il se passer ?
- A quoi dois-je être attentif ?
- Qu'est-ce qui pourrait m'être utile ou précieux ici ?
- Qui est vraiment maître de la situation ici ?
- Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ici ?

NÉGOCIER (CHA)

Quand vous négociez avec un PNJ et que vous avez une monnaie d'échange, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, il fera ce que vous demandez à condition que vous promettiez d'abord de faire ce qu'il désire. Sur 7-9, il fera ce que vous demandez si vous apportez immédiatement la preuve que vous tiendrez parole.

AIDER OU GÊNER (LIEN)

Quand vous aidez ou gênez quelqu'un, lancez 2d6+LIEN. Sur 10+, il reçoit, au choix, +1 ou -2 à son prochain jet. Sur 7-9, le modificateur est identique mais vous vous exposez également au danger, à une riposte ou à un coût.

MATÉRIEL	CHARGE MAX	+ FOR =	PO																				
	POIDS		CONSOMMABLES																				
			<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black; width: 60%;"></td><td style="text-align: center;">○○○○○ ○○○○</td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td><td style="text-align: center;">○○○○○ ○○○○</td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td><td style="text-align: center;">○○○○○ ○○○○</td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td><td style="text-align: center;">○○○○○ ○○○○</td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td><td style="text-align: center;">○○○○○ ○○○○</td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td><td style="text-align: center;">○○○○○ ○○○○</td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td><td style="text-align: center;">○○○○○ ○○○○</td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td><td style="text-align: center;">○○○○○ ○○○○</td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td><td style="text-align: center;">○○○○○ ○○○○</td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td><td style="text-align: center;">○○○○○ ○○○○</td></tr> </table>		○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○		○○○○○ ○○○○
	○○○○○ ○○○○																						
	○○○○○ ○○○○																						
	○○○○○ ○○○○																						
	○○○○○ ○○○○																						
	○○○○○ ○○○○																						
	○○○○○ ○○○○																						
	○○○○○ ○○○○																						
	○○○○○ ○○○○																						
	○○○○○ ○○○○																						
	○○○○○ ○○○○																						
			POIDS TOTAL																				

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

MULTICLASSE - ÉDUQUÉ

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

MAITRE DES JOUTES

Quand vous chargez avec votre monture, vous infligez +1d4 dégâts.

DEFI DU CHAMPION

Quand vous proclamez votre détermination à vaincre un ennemi, vous infligez +2d4 dégâts contre cet ennemi et -4 dégâts contre tout autre. Cet effet dure jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu. Si vous échouez ou abandonnez le combat, vous pouvez admettre votre défaite, mais l'effet continue jusqu'à ce que vous trouviez un moyen de vous racheter.

CHARGEZ !

Quand vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 à leur prochaine action.

MAITRISE DES ARMURES

Lorsque vous laissez votre armure encaisser l'essentiel des dégâts qui vous sont infligés, ceux-ci sont absorbés mais la valeur de votre armure (ou de votre bouclier au choix) est réduite de 1. La valeur est réduite chaque fois que vous faites ce choix. A 0, la protection est détruite.

DÉFENSEUR ACHARNÉ

Quand vous défendez, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un 6-.

ATTAQUE CONCERTÉE

Quand vous taillez en pièces, choisissez un allié. Sa prochaine attaque contre votre adversaire inflige +1d4 dégâts.

DESTRIER EXCEPTIONNEL

Choisissez une deuxième qualité pour votre fidèle monture

AUTORITÉ

Vous avez +1 pour diriger des mercenaires.

VERTUEUX

Vous pouvez suivre les préceptes d'un second ordre de chevalerie, et gagner les avantages en conséquence.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10 vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

PRINCE DES JOUTES

Remplace : Maîtrise des joutes

Quand vous chargez avec votre monture, vous infligez +2d4 dégâts.

EN AVANT, TOUJOURS !

Remplace: Chargez !

Quand vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 à leur prochaine action et +2 armure pour cette action.

DÉFENSEUR INÉBRANLABLE

Remplace: Défenseur acharné

Quand vous défendez, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un 6-. Sur 12+, au lieu d'une retenue, votre adversaire le plus proche est entravé et vous obtenez un net avantage. Le MJ vous dira lequel.

COUDE À COUDE

Remplace: Attaque concertée

Quand vous taillez en pièces, choisissez un allié. Sa prochaine attaque contre votre adversaire inflige +1d4 dégâts et il gagne +1 à sa prochaine action.

AUTORITÉ SUPRÊME

Remplace : Autorité

Vous avez +1 pour diriger des mercenaires. Sur 12+ les mercenaires transcendent leur brève hésitation et accomplissent leur devoir avec une particulière efficacité.

SANS PEUR ET SANS REPROCHE

Remplace : Vertueux

Vous pouvez suivre les préceptes d'un troisième ordre de chevalerie, et gagner les avantages en conséquence.

MAITRISE PARFAITE DES ARMURES

Remplace : Maîtrise des armures

Lorsque vous laissez votre armure encaisser l'essentiel des dégâts qui vous sont infligés, ceux-ci sont absorbés et vous gagnez +1 continu contre l'attaquant, mais la valeur de votre armure (ou votre bouclier, au choix) est réduite de 1. La valeur est réduite chaque fois que vous faites ce choix. A 0, la protection est détruite.

DESTRIER EXTRAORDINAIRE

Remplace : Destrier exceptionnel

Choisissez une nouvelle qualité pour votre fidèle monture.

MULTICLASSE - INITIÉ

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.